

BAB I

PEDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan proses yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya (Arsyad, 2014:1). Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen yang merupakan hasil dari latihan dan pengalaman yang berlangsung terus menerus karena adanya keterlibatan, perubahan sosial, yang diidentikkan dengan keterampilan dan pengalaman yang diperkuat (Ariani, dkk., 2022:1). Seseorang yang melewati proses belajar akan mempunyai perubahan pada dirinya, yang awalnya tidak tahu menjadi tahu dan dari yang awalnya tidak mengerti menjadi mengerti. Belajar adalah interaksi antara stimulus dan respon yang merupakan proses aktivitas untuk meningkatkan keterampilan, mendapatkan pengetahuan, memperbaiki sikap perilaku serta kepribadian (Ariani, dkk., 2022:1-2). Dalam kegiatan belajar tak lepas dari istilah mengajar

Mengajar merupakan aktivitas yang dilakukan oleh pengajar (guru) untuk mengarahkan dan mengajarkan bagaimana menemukan sesuatu atau menyelesaikan suatu persoalan oleh peserta didik. Pada hakikatnya mengajar merupakan proses transfer ilmu atau pengalihan pengetahuan, informasi, nilai, norma dan lainnya, dari pendidik kepada peserta didik (Ariani, dkk., 2022: 5). Dalam mengajar, suksesnya transfer ilmu diperoleh melalui keterlibatan penuh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu pengertian dari pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar yang

berlangsung dalam suatu lingkungan belajar (Ariani, dkk., 2022:6). Pembelajaran merupakan proses interaksi yang melibatkan pendidik sebagai yang mengajar dan peserta didik sebagai yang diajar (yang belajar). Pembelajaran merupakan proses belajar dan mengajar, yaitu suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik dan yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu (Usman, 2017:4). Proses pembelajaran merupakan hal yang penting karena pada proses interaksi peserta didik dengan pendidik pada suatu lingkungan belajar yang terdiri dari pendidik dan peserta didik yang saling bertukar informasi untuk menunjang keberhasilan belajar. Pembelajaran meliputi dua aspek, yaitu aspek pendidik dan aspek peserta didik. Seorang pendidik dituntut untuk melaksanakan pembelajaran secara optimal.

Pembelajaran akan optimal apabila peran pendidik terlaksana dengan baik. Peranan pendidik sangat penting untuk membantu ketercapaian peserta didik dalam proses belajar. Ketercapaian sebuah pembelajaran yang optimal juga tidak lepas dari ketersediaan perangkat pembelajaran. Seorang pendidik harus mampu mempersiapkan perangkat pembelajaran dengan baik dan lengkap yang meliputi rencana pembelajaran, bahan ajar, ilmu pengetahuan, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, model pembelajaran, maupun media pembelajaran.

Permendiknas No. 52 Tahun 2013 tentang standar proses, mengatur mengenai perencanaan proses pembelajaran yang menegaskan bahwa setiap pendidik dalam satuan pendidikan harus mampu mengembangkan perencanaan pembelajaran. Kemampuan dalam menciptakan perencanaan pembelajaran merupakan langkah awal yang harus disiapkan oleh pendidik. Melalui adanya perencanaan pembelajaran yang telah disiapkan, pendidik dapat memberikan pembelajaran

dengan baik dan benar sehingga hasil belajar peserta didik dapat tercapai dengan baik.

Pembelajaran yang dilaksanakan dengan baik dan benar akan menghasilkan hasil belajar yang baik. Hal tersebut tidak terlepas dari kemampuan pendidik dalam mengolah kondisi kelas dengan baik dan kemampuan dalam memanfaatkan media pembelajaran oleh pendidik. Media dijadikan sebagai alat bantu dalam mengajar dan membantu menyampaikan materi pembelajaran melalui suatu alat. Dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan, pendidik harus mempertimbangkan tujuan yang akan dicapai dan keadaan yang ada di dalam kelas. Di sekolah media pembelajaran bukan hanya sebagai alat bantu dalam mentransfer ilmu, tetapi juga berperan untuk mencapai keberhasilan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber atau pengajar kepada peserta didik yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara utuh. Apabila seorang pendidik yang berkompentensi dapat melakukan tugasnya secara profesional dan dengan baik, maka kemungkinan besar keberhasilan pembelajaran akan tercapai dengan efektif dan efisien.

Pada saat ini kegiatan belajar mengajar di sekolah tidak selalu berjalan dengan lancar. Masih ada beberapa masalah yang ditemukan, terutama kesulitan dalam belajar. Kesulitan belajar bisa diartikan sebagai suatu kondisi dalam proses belajar mengajar yang ditandai dengan adanya kendala-kendala tertentu untuk mencapai hasil belajar. Hal tersebut merupakan masalah umum yang terjadi dalam proses pembelajaran. Kesulitan belajar bagi peserta didik jenisnya bisa bermacam-

macam seperti kesulitan dalam menerima pelajaran, dalam memahami pelajaran, atau bahkan keduanya. Ada dua faktor yang menjadi penyebab masalah belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor berdasarkan pada dirinya sendiri umumnya mencakup kurangnya motivasi, kurangnya minat belajar, intelegensi, bakat serta kesehatan mental. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor berdasarkan dari luar dirinya bisa dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, serta lingkungan masyarakat.

Berdasarkan hasil wawancara di SD Tropodo Krian pada tanggal 10 Januari 2022 menyatakan bahwa pendidik tidak membuat media pembelajaran berbasis digital dalam menyampaikan materi pelajaran. Pendidik menyampaikan bahwa hal tersebut dirasa sulit dan memerlukan keahlian khusus. Pendidik juga menyampaikan bahwa memerlukan adanya media pembelajaran *audio-visual* berbasis *digital* yang menarik untuk mendukung proses belajar mengajar terutama pada mata pelajaran IPAS muatan IPS bab 7 kegiatan ekonomi yang dirasa sulit untuk bisa disampaikan dengan baik saat pembelajaran apabila tanpa media pembelajaran. Hal tersebut karena dalam proses pembelajaran harus menampilkan beragam visualisasi kebutuhan manusia serta visualisasi alat tukar agar pengetahuan yang diperoleh peserta didik jelas dan konkret. Sementara itu, keterbatasan media pembelajaran saat ini membuat peserta didik kurang antusias dan tertarik dalam belajar yang berdampak kepada kebosanan dan hilangnya konsentrasi dalam proses pembelajaran serta pengetahuan yang didapat belum jelas dan maksimal. Oleh karena itu pendidik menyampaikan diperlukan media pembelajaran *audio-visual* berbasis *digital* yang menarik agar peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan antusias dan penuh konsentrasi.

Berdasarkan hasil observasi di SD Tropodo Krian pada tanggal 10 Januari 2022 diperoleh data bahwa pembelajaran di SD Tropodo Krian menggunakan Kurikulum Merdeka. Akan tetapi model dan metode pembelajaran yang digunakan khususnya pada pembelajaran IPAS masih terbatas pada metode konvensional yaitu ceramah, tanya jawab dan penugasan saja. Hal ini menyebabkan peserta didik tidak terlibat aktif penuh dalam kegiatan pembelajaran sehingga proses pembelajaran kurang maksimal dibuktikan dengan minimnya peserta didik yang menjawab pertanyaan guru dengan benar Ketika sesi tanya jawab. Sementara itu, fasilitas pembelajaran yang terdapat di kelas IV SD Tropodo Krian cukup lengkap mulai dari *LCD*, gambar-gambar di dinding kelas, dan bagan-bagan. Akan tetapi berdasarkan apa yang disampaikan oleh guru kelas IV bahwa media pembelajaran masih minim terutama media pembelajaran berbasis digital. Pendidik hanya berpedoman pada buku guru dan buku peserta didik serta hanya menggunakan gambar-gambar dan papan tulis. Namun, saat ini gambar-gambar tersebut tidak selalu digunakan. Kurangnya media pembelajaran dan sumber belajar lain juga mendukung kurang maksimalnya kegiatan pembelajaran di kelas IV SD Tropodo Krian.

Berdasarkan angket kebutuhan peserta didik yang diberikan kepada 25 peserta didik, sebesar 80% peserta didik menyatakan merasa bosan saat pembelajaran. Sebesar 68% merasa kesulitan memahami materi pembelajaran. Dan 100% peserta didik tertarik dan menginginkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis digital.

Berdasarkan dari data pra-penelitian, maka dapat diketahui terdapat permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas IV SD Tropodo

Krian. Permasalahan tersebut yaitu belum tersedianya media pembelajaran sehingga peserta didik mudah bosan dan kurang memahami materi pada saat proses pembelajaran. Hal tersebut berdampak kepada hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal. Maka diperlukan adanya media pembelajaran untuk memberikan pengalaman baru pada peserta didik dalam belajar. Salah satu alternatif solusi yang ditawarkan yaitu mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis digital jenis *audio-visual*.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk dan saluran penyampaian pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan. Media pembelajaran juga sebagai perantara pendidik untuk menyampaikan segala sesuatu/pesan yang tidak dapat dilihat langsung oleh peserta didik tetapi dapat digambarkan secara langsung melalui media. Hal ini sesuai dengan Lestari (dalam Susilawati & Yasir, 2021: 264) yang menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah media dalam bentuk visual, audio, maupun gabungan dari keduanya dengan termasuk teknologi perangkat keras yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang dapat membantu peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian pengembangan terkait media pembelajaran telah banyak dilakukan oleh penelitian terdahulu dan telah terbukti. Penelitian pertama oleh (Afifah dkk., 2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan model penelitian R&D dengan model ADDIE. Hasil penelitian

tersebut menunjukkan hasil validasi media pembelajaran interaktif mendapatkan persentase kelayakan sebesar 94% dengan kategori “Sangat Layak”, dari hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase 100% dengan kategori “Sangat Layak”, dari hasil validasi ahli bahasa mendapatkan persentase 92% dengan kategori “Sangat Layak”, dari hasil validasi praktisi I mendapatkan persentase 95% dengan kategori “Sangat Layak”, dari hasil validasi praktisi II mendapatkan persentase 96% dengan kategori “Sangat Layak”, dari hasil uji coba satu-satu dengan 3 orang peserta didik mendapatkan persentase 83,33% dengan kategori “Sangat Layak”, dan dari hasil uji coba terbatas dengan 8 orang peserta didik mendapatkan persentase 89,7% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Dongeng kelas III Sekolah Dasar di SD Al-Furqon *Islamic School* Pekanbaru.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Arina dkk., 2020) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar”. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan multimedia interaktif untuk materi volume bangun ruang kelas V SDN Damarwulan IV dinyatakan sangat valid. Kevalidan pengembangan multimedia interaktif dapat dilihat dari hasil validasi media dan materi yang dilakukan oleh ahli. Dari hasil validasi media dan materi yang ada di dalam multimedia interaktif didapatkan nilai sebesar 97,6% dan 96%. Dengan demikian multimedia interaktif dapat dikatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa memerlukan perbaikan.

Penelitian ketiga yakni penelitian yang dilakukan oleh (Mulyanto & Mustadi, 2023) dengan judul penelitian “Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar”. Model penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu model DDD-E (*Decide, Design, Develop, dan Evaluate*). Hasil penelitian menunjukkan tingkat persentase kelayakan dari media pembelajaran *powerpoint* interaktif menurut ahli isi mata pelajaran yaitu sebesar 98%, tingkat kelayakan persentase dari ahli desain pembelajaran yaitu sebesar 95,00%, tingkat kelayakan persentase dari ahli media pembelajaran yaitu sebesar 90% dan menurut hasil uji coba perorangan tingkat persentase yang diperoleh yaitu 92% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif layak untuk dipergunakan pada kegiatan pembelajaran dengan muatan pelajaran IPS bagi peserta didik kelas V SD.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka diperoleh permasalahan belum tersedianya media pembelajaran digital di kelas IV SD Tropodo Krian yang menyebabkan kurang maksimalnya kegiatan pembelajaran di kelas. Kemudian berdasarkan penelitian terdahulu telah terbukti bahwa pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif valid dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan, teori dan penelitian terdahulu maka diperoleh Solusi yakni dengan melakukan penelitian pengembangan multimedia interaktif. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan mengangkat judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Kegiatan Ekonomi di Kelas IV SD Tropodo Krian*”.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah penelitian pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD Tropodo Krian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD Tropodo Krian berdasarkan validasi ahli?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD Tropodo Krian dilihat dari lembar keterlaksanaan pembelajaran (aktivitas guru dan peserta didik) dan hasil belajar peserta didik?
3. Bagaimana kemenarikan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD Tropodo Krian dilihat dari angket respon guru dan peserta didik?

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD Tropodo Krian sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD Tropodo Krian yang valid berdasarkan validasi ahli.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD Tropodo Krian yang efektif berdasarkan lembar keterlaksanaan pembelajaran (aktivitas guru dan peserta didik) dan hasil belajar peserta didik.

3. Untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD Tropodo Krian yang menarik berdasarkan respon guru dan peserta didik.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran multimedia interaktif. Spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut.

1. Spesifikasi Produk

Produk media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang berbentuk aplikasi perangkat lunak (*software*). Di dalam produk multimedia interaktif berisi materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk visual, audio serta gambar animasi yang menarik. Produk multimedia interaktif dapat dipasang pada *handphone* guru dan peserta didik. Adapun spesifikasi *handphone* untuk dapat memasang aplikasi adalah *handphone* versi *android* yang memiliki minimal RAM (*Random Access Memory*) 2 GB (*gigabyte*) dan ROM (*Read Only Memory*) minimal 32 GB (*gigabyte*) berbasis *android* 4.0.

2. Tampilan Produk

Produk multimedia interaktif terdiri atas beberapa bagian yaitu bagian sampul depan, bagian menu aplikasi, bagian isi materi, bagian latihan soal, petunjuk penggunaan dan profil pengembang.

3. Bahasa

Produk multimedia interaktif menggunakan Bahasa Indonesia yang telah disesuaikan dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dan telah disesuaikan dengan karakteristik perkembangan peserta didik kelas IV sekolah dasar.

4. Jenis media

Media pembelajaran multimedia interaktif termasuk pada jenis media audio-visual.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan penelitian pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD Tropodo Krian ini adalah sebagai berikut.

1. Media hanya terbatas pada materi IPAS muatan IPS Bab 7 kegiatan ekonomi di kelas IV.
2. Subjek penelitian terbatas pada peserta didik kelas IV SD Tropodo Krian.
3. Produk multimedia interaktif hanya dapat dipasang pada perangkat *handphone* versi *android* dengan format *apk*.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD Tropodo Krian, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Media pembelajaran multimedia interaktif dapat menjadi alat bantu peserta didik dalam belajar pembelajaran.
 - b. Media pembelajaran multimedia interaktif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.
 - c. Media pembelajaran multimedia interaktif dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menggunakan perangkat elektronik.
2. Bagi Guru
 - a. Media pembelajaran multimedia interaktif dapat memudahkan guru menyampaikan informasi kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

- b. Menambah referensi dan wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar pembelajaran lebih menarik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal.
- 3. Bagi Sekolah
 - a. Media pembelajaran multimedia interaktif sebagai media pembelajaran di sekolah.
 - b. Menambah sarana prasarana media pembelajaran di sekolah.
 - c. Sebagai referensi untuk memanfaatkan teknologi yang ada dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan mutu peserta didik, guru dan sekolah.
- 4. Bagi Penelitian Selanjutnya
 - a. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD Tropodo Krian dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah adalah definisi terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD Tropodo Krian. Definisi istilah penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan salah satu metode penelitian yang memiliki tujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan produk yang sudah ada dan disempurnakan.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber atau pengajar kepada peserta didik yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara utuh.

3. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan salah satu jenis media pembelajaran berbasis *audio-visual* yang di dalamnya mencakup gambar animasi, teks, suara dan tombol kontrol yang dapat dipilih dan ditekan sesuai yang diinginkan.

4. Kegiatan Ekonomi

Materi kegiatan ekonomi merupakan materi pada mata pelajaran IPAS muatan IPS semester II bab 7 di kelas IV sekolah dasar. Materi ini berisi tentang kebutuhan hidup dan cara memenuhinya serta alat tukar.